



You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Phantastik im Zeichen der Postmoderne : Eberhard Hilschers Roman "Die Weltzeituhr"

Author: Nina Nowara

Citation style: Nowara Nina. (2010). Phantastik im Zeichen der Postmoderne : Eberhard Hilschers Roman "Die Weltzeituhr". W: G. Szewczyk (red.), "Eberhard Hilscher (1927-2005) : Schriftsteller und Forscher der deutschen Literatur" (S. 71-79). Świebodzin : Wydawnictwo Muzeum Regionalnego



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Phantastik im Zeichen der Postmoderne. Eberhard Hilschers Roman *Die Weltzeituhr*

Eberhard Hilschers *Die Weltzeituhr* [1983] trägt den Untertitel *Roman einer Epoche*, der seine Realitätsgebundenheit und Welthaltigkeit suggeriert. Gemäß den Erwartungen wird hier die Geschichte des Helden vor dem Hintergrund historischer Begebenheiten, aber auch wissenschaftlicher Entdeckungen und Erfindungen geschildert, die einen Ausschnitt, eine Epoche also, aus dem Weltgeschehen zeigen.¹ Die erzählte Zeit umschließt die Spanne zwischen den Jahren 1928 und 1962. Trotz einer Menge von realistischen Details entwickelt der Roman ein breites und vielfältiges Repertoire an phantastischen Momenten: Neben sprechenden Tieren geistert es nämlich an verschiedenen Textstellen, wobei das Unheimliche mit dem Wunderbaren und mit Elementen der Science-Fiction vermischt wird. Es finden Raum- und Zeittransformationen statt, Marmorbilder beleben sich und letzten Endes tritt aus dem von dem Helden gezeichneten Bild der Tod heraus, um ihn auf die letzte Reise mitzunehmen. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass in diesem Text buchstäblich alles möglich wird, wobei dies der Nachname des Protagonisten selbst nahe legt. Guido Möglich ist nämlich ein bizarrer Held, dessen Lebensgeschichte eine seltsame Mischung aus Realität und Phantasie bildet. Da Guido von klein auf einen beachtlichen Hang zum Phantasieren zeigt² und als Erwachsener nicht ungern dem Alkohol entsagt, könnte man die aus seiner Perspektive geschilderten phantastischen Ereignisse ohne weiteres als Produkte seiner Einbildungskraft, als Halluzinationen,

1 Im Roman treten darüber hinaus historische Persönlichkeiten wie Albert Einstein, Thomas Mann, Bertolt Brecht oder Picasso auf.

2 Eines Nachts erlebt er z. B. eine unheimliche „Himmelfahrt“, eine Höhenfahrt, die er nicht aufhalten kann und die erst als Guido ausatmet, unterbrochen wird. Seitdem befürchtet Guido, dass er „aus der Welt hinausfallen“ könnte (S. 42), was tatsächlich am Ende des Romans stattfindet, denn der Held verschwindet wortwörtlich aus der erzählten Welt. Was genau mit Guido passiert ist, erklärt auch nicht der posthum erschienene Roman *Glücksspieler und Spielverderber*, in dem sich der Held gleich zu Beginn zu Wort meldet, sich wie ein postmoderner Erzähler par excellence gebärdend: „Ja, nach einem bewegten Leben, von dem bereits vor drei Lustren ein erster *Weltzeituhr*-Roman erzählte, bin ich 35jährig irgendwo in Ostberlin verschüttgegangen oder „rätselhaft verschwunden“. Das tut mir leid wegen meiner vereinsamten Herzdame Sigune, zumal wir ein Prinzeßchen erwarteten. Aber ich hielt es nicht mehr aus im ummauerten Revier und Teufelskreis. (...) Was könnte sich mein literarischer Erfinder über meinen mutmaßlichen „Aufenthaltort“ einfallen lassen? Vielleicht entdeckte ich auf dem Gelände von Ahis eingeebneter Reichskanzlei einen Gang und geheimen Luftschutzbunker mit Wohn- und Vorratsräumen (...). Möglicherweise gelang es mir, nach diskreter Absprache mit einem vertrauten Hubschrauberpiloten tollkühn in ein fernes Land zu helikoptern? Oder fand ich Zuflucht in einem Mönchsorden, Astronautenteam beziehungsweise Samsara-Bereich mit Chance der Wiedergeburt?“ (Eberhard Hilscher: *Glücksspieler und Spielverderber*. Stuttgart 2008, S. 5).

Sinnestäuschung oder Tagträume abtun. Doch im Text treten auch eigenständige, objektive Phantasmen³ auf, die zu gleichwertigen Protagonisten des Romans werden, welche wiederum Phantastisches erleben. Die Mannigfaltigkeit der Perspektiven, aus denen das Phantastische gezeigt wird, sowie dessen jeweilige Situierung im Text machen es folglich unmöglich, den ontologischen Status der Phantasmen eindeutig zu definieren. Ausgehend von der Feststellung, dass der Held Guido Bücher mag, „in denen die Wirklichkeit gleichsam mit Augen der Relativitätstheorie und von verschiedenen Beobachtern angeschaut und interpretiert wurde.“⁴ (S. 264), erweist sich die Pluralität der Perspektiven und somit des Phantastischen als ein gezieltes Gestaltungsprinzip, das den Roman in die Nähe der Epoche, in der das Relative zu einem Paradigma wird – der Postmoderne – rückt.⁵ Die Postmoderne und die Phantastik stehen im Roman in einem unübersehbaren Wechselverhältnis: Diese Beobachtung lässt die Fragen aufwerfen, wie sich das Phantastische in Anlehnung an die Postmoderne konstituiert und welche Momente des postmodernen Denkens es aufgreift.⁶

Eine besondere Aufmerksamkeit verdienen hier zwei phantastische Elemente: das Delphinmotiv und das Motiv des blauen Reiters, da sie leitmotivisch den ganzen Roman durchziehen, wobei sich erst am Ende des Textes zeigt, dass sie ein gemeinsames Motivgefüge bilden. Der blaue Reiter erscheint immer, wenn Guidos Leben bedroht ist: man kann es folglich als den Tod identifizieren. Der Delphin scheint dagegen für das Leben zu stehen, was die Tatsache suggeriert, dass sich Guido bereits als Spermium „mit delphinähnlichen Schwanzschlägen“ (S. 9) bewegt.⁷ Während aber der blaue Reiter immer in unveränderter Gestalt auftritt, wird das Delphin-Motiv variiert. Der Delphin erscheint nämlich als ein Marmorgebilde, das Guido in einem Stadtpark sieht, „zwei springende Delphine mit menschenähnlichen Köpfen“ zeichnet der Held im Zeichenunterricht, und aus einer separaten Episode erfährt man, dass es einem Biologen gelungen ist, mit Hilfe einer Übertragungsmaschine mit den sprachbegabten Tieren zu kommunizieren. Hilscher entwickelt in dieser Episode ein

3 Diese Unterscheidung zwischen objektivem und subjektivem Phantasma nimmt Renate Lachmann vor. Vgl.: Renate Lachmann: *Erzählte Phantastik. Zu Phantasiegeschichte und Semantik phantastischer Texte*. Frankfurt / Main 2002, S. 22.

4 Die Zitate im laufenden Text entstammen folgender Ausgabe: Eberhard Hilscher: *Die Weltzeituhr. Roman einer Epoche*. München 1985.

5 Der 1983 erschienene Roman weist auch andere, epochentypische Merkmale auf: Hilscher verzichtet auf eine linear geführte Handlung zugunsten der Montage-technik, bedient sich der Intertextualität und der ironischen Erzählweise, kodiert seinen Roman mehrfach, als historischen Roman, Entwicklungsroman, Anti-Bildungsroman, Abenteuer- und Schelmenroman, und letzten Endes gegebenenfalls als phantastischen Roman.

6 Diesen Zusammenhang bemerkt auch Malcolm Humble, laut dem man in Bezug auf den Roman *Venus bezwingt den Vulkan* von einer „post-modern fantasy“ sprechen kann. Vgl.: Malcolm Humble: *Eberhard Hilscher's Die Weltzeituhr. GDR literature without inhibitions*. In: Robert Atkins, Martin Kane (Hrsg.): *Retrospect and Review. Aspects of the Literature of the GDR 1976-1990*. Amsterdam / Atlanta 1997. S. 197-208, hier S. 198. Zum Teil zugänglich auch im Internet unter der folgenden Adresse: <http://books.google.de/books?id=jqNE8DtPE8C&pg=PA198&lpg=PA198&dq=hilscher+%2B+weltzeituhr&source=bl&ots=qf70Zm8T06&sig=IdVOXqhNMub#PPA202,M1>.

Die Theorie einer postmodernen Phantastik entwickelt Maria Cecilia Barbeta: *Poetik des Neo-Phantastischen: Patrick Süskinds Roman „Das Parfum“*. Würzburg 2002.

7 Diese Auslegung bestätigen weitere Textstellen so z. B. die Tatsache, dass ein Delphin ein ertrinkendes Kind rettet.

Science-Fiction-Szenario, das sich in der Manier der klassischen wissenschaftlichen Phantastik als etwas Reales gibt. Es handelt sich aber nicht um ein reines Science-Fiction-Moment, denn die sprechenden Tiere sind traditionelle Motive des Wunderbaren und ähnlich wie in einer Fabel haben ihre Mitteilungen an die Menschheit eine moralisierende und belehrende Funktion.⁸ Science-Fiction wird hier mit dem Wunderbaren kombiniert, um letzten Endes noch die Ebene des Mythischen zu streifen. Denn Hilscher greift auch die mythologischen Vorstellungen von Delphinen fast wortwörtlich auf, laut denen diese Tiere die Seelen Verstorbener ins Jenseits geleitet haben sollen⁹, wobei das mythische Bild erfahrbar und konkretisiert wird: Im alkoholischen Rausch zeichnet der geistesranke Guido ein faszinierendes Bild: „Malende Beschwörung geahnter Realitäten: Flaschenköpfiger Delphin und Seelenführer zum Elysium; darauf (...) eine reitende, madonnenblaue Figur“ (S. 395).

Das Delphin-Motiv und das Motiv des blauen Reiters werden hier zum ersten und letzten Mal miteinander verflochten und als eine motivische Einheit dargestellt: Der skelettähnliche Delphinreiter ist der Tod selbst, der demnächst aus dem Bild austritt: „In blaue Luft gekleidet schwebt der Delphinreiter plötzlich schwerelos überm Schreibtisch und glotzt.“ (S. 396). Im Telegrammstil informiert der immer größer werdende Delphinreiter Guido von dem kommende Ende:

„– vierte Mitteilung folgt sogleich stop finis ist wie leben ohne schmerz und unglück stop finis bietet freiheit präsens und vollendung stop finis stellt das urfeld dar und kennt die weltformel des narren der die einheit atomarer vielfalt suchte stop finis ist aeternitas stop.“ (S. 397)

Diese phantastische Beschwörung des Todes bewirkt dessen Domestizierung: der Tod wird nicht mehr als metaphysisch betrachtet, es werden ihm seine Grausamkeit und Unheimlichkeit weggenommen. Er tritt aus dem Bild heraus, ist also etwas Gezeichnetes, ein Zeichen, das lebendig wird und das sich lediglich mit Hilfe von telegraphischen Zeichen zu äußern vermag. Wenn man außerdem bedenkt, dass der blaue Reiter der Name einer expressionistischen Malergruppe ist, auf die ebenfalls im Text rekurriert wird, so tritt der Bildcharakter des Todes noch deutlicher vor Augen.¹⁰

Die Zeichenhaftigkeit der Delphine wird ebenfalls mehrmals suggeriert: so verweist „der klagende Delphin“ sowohl auf eine Marmorsäule, als auch auf die Inschrift darauf. Delphine kommen im Text als Tiere mit wunderbaren Eigenschaften vor, aber auch als Guidos Zeichnungen. Die Delphine und der Reiter bilden folglich eine geschlossene Bilderwelt, sie sind Zeichen, die ein Eigenleben führen. In diesem Sinne erweist sich die Phantastik als ein Mittel, das im Dienste der postmodernen

8 Die Delphine warnen z. B. den Biologen vor den verheerenden Folgen der Umweltverschmutzung und wollen die Menschheit von dem Weg zur Selbstzerstörung abbringen.

9 Vgl.: Fritz Gluck: *Das große Lexikon der Symbole*. Bindlach 1997. S. 210.

10 Malcolm Humble verweist darüber hinaus darauf, dass der telegraphische Stil des Todes im Einklang mit der Sprache der Delphine stehe. („Death speaks in a telegraphese resembling the language of the dolphins (...).“ Humble: wie Anm. 6, S. 205).

Zeichentheorie steht und das Derridas These von der Mehrdeutigkeit der Zeichen unterstützt.¹¹

Ein extravagantes Spiel mit möglichen Bedeutungen erfolgt ebenfalls im Kapitel *Pablo und das Meer*, das mit folgender Schilderung einsetzt:

„Als Pablo über das Brückengeländer ins Wasser guckte, gewahrte er neben sich das Meer. Es trug schwarze, wallende Gewänder und wirkte eigentümlich maskenhaft, obwohl es unter der glatten Stim absinthgrüne Phosphoraugen rollen ließ. Die lampren-tenähnlichen Arme mit Fingerkuppen, die wie Perlmutter glänzten, hielt es vor einer gelben Seefeder gekreuzt.“ (S. 151)

Das Meer wird zunächst als ein menschenähnliches Ungeheuer dargestellt, das problemlos mit Picasso ins Gespräch kommt:

„Zur Sommerzeit, erklärte er, könnten wir im Inselgarten lustwandeln.

Ja, antwortete das Meer. Doch jetzt ist es dort unten sehr naß. Allerdings sehe ich mein Spiegelbild nicht ungern in Lachen.

Dem äußeren Schein soll man niemals trauen, Ami. Spiegele dich lieber in dir selbst, denn du bist mehr.“¹² (S. 151)

Durch die Verwendung der Homophone „Meer“ und „mehr“ wird eine weitere Bedeutung dieses Zeichens dargeboten: das Meer ist nicht nur ein Ungeheuer, sondern auch ein Wort, das ähnlich wie ein anderes klingt. Darüber hinaus wird das Meer als eine „Nereide“, ein „Meerweib“ bezeichnet, dessen Mutter Leukothea im Sterben liegt – dieser Verweis auf eine Figur aus der griechischen Mythologie lässt das Meer auch als eine mythologisierte Gestalt wahrnehmen, als die Meerfrau als solche.¹³ Der Mythos Meerfrau wird aber nur aufgegriffen, um dekonstruiert zu werden: nach der zusammen mit dem Meer verbrachten Liebesnacht zeichnet der namhafte Maler das Bild der „schönen Schlummernden“ (S. 154): „das ausladende Gesäß und die einladende, zwischen den Beinen hervorlugende Pussi eines prachtvollen Rückenaktes“ (S. 154). Da aber Picasso mit dem Endeffekt nicht zufrieden ist, unternimmt er noch eine Deformation seines Werkes. Es erfolgt folglich eine doppelte Dekonstruktion des Mythos, die mit Hilfe der pornographischen Darstellung und der zusätzlichen Entstellung vollzogen wird.

Das Phantastische erweist sich in diesem Sinne als Medium der Dekonstruktion – seine Subversivität kommt auch in einer anderen Episode zum Vorschein: Auf einem Spaziergang durch den Gartenpark Sanssouci scheint es Guido, dass sich die

11 Indem der das Leben symbolisierende Delphin und der für den Tod stehende blaue Reiter zu einer Einheit zusammengefügt werden, werden auch im postmodernen Sinne die alten Dichotomien aufgelöst.

12 Das zweite Gespräch des Malers mit dem Meer hat eine ganz andere Form und mutet wie eine szenische Darstellung an. „Pablo (auflachend, galant)“ oder „Das Meer (mit einem Messer zwischen gespreizten Fingern hackend)“ (S. 152). Dieses dramatisierte Gespräch lässt an das epische Theater von B. Brecht denken, insbesondere an seinen Verfremdungseffekt, der die Zerstörung der Illusion des Dramas bewirkt.

13 Die Zeichen bei Hilscher werden nicht präzisiert. Sie entziehen sich einer eindeutigen Klassifizierung und verweisen stets auf etwas anderes. ‚streuen‘ also im Sinne Derridas

Skulpturen, die Instrumentalisten darstellen, beleben und von den Sockeln heruntersteigen. Es erfolgt eine phantastische Reise durch Zeit und Raum, die auf dem Hofe des chinesischen Kaisers Hung-Wu, der im 14. Jahrhundert lebte, endet. Das Ende dieser Episode wird ab absurdum geführt: Die Instrumentalisten von Sanssouci packen Teile der chinesischen Mauer und gehen auf Tournee. Die sich belebenden Statuen, also Elemente der klassischen Phantastik, zerlegen / dekonstruieren im wortwörtlichen Sinne das kulturelle Erbe, nämlich die chinesische Mauer.

Ähnlich wie die Instrumentalisten steigen auch andere Figuren des Romans vom Sockel, obwohl diesmal in einem übertragenen Sinne: unter die 'einfachen' Menschen mischen sich nämlich solche bedeutenden Persönlichkeiten wie Walther von der Vogelweide und Sören Kierkegaard. Walther von der Vogelweide erscheint als „prof. w. vogelwayt“ in Guidos Buchhandlung in Ost-Berlin, um die Werke Nikolai Hartmanns *Ethik* (1926) und Schrödingers „Meisterstück naturwissenschaftlicher Prosa *Was ist Leben?*“ (1944) zu kaufen.¹⁴ Zwischen den beiden entwickelt sich ein philosophisches Gespräch über das Wesen des Guten und des Bösen, das vom plötzlichen Klingeln des Weckers unterbrochen wird, der den Dichter dazu veranlasst, Guidos Geschäft zu verlassen. Die von ihm bestellten Bücher werden nicht mehr abgeholt. Walther von der Vogelweide wird also zu einem quasi Wanderer durch Raum und Zeit, den wohl der literarische Ruhm auf diese Weise wortwörtlich verewigt hat.

Während man ziemlich schnell hinter die wahre Identität des „prof. w. vogelwayt“ kommt, treibt der Erzähler im Falle Kierkegaards mit dem Leser ein intellektuelles Versteckspiel. Denn Kierkegaard wird nur als ein geheimnisvoller Magister Constantin bezeichnet, der eines Tages sein Grab in Dänemark verlässt, um Regine, seine ehemalige Geliebte, zu besuchen. Da er sich jedoch als impotent erweist, begibt er sich nach Berlin, wo „er sich um eine neue Definition des geängstigten Daseins [bemüht]“ (S. 168). Sein inneres Gespräch begleitet ein bebrilltes, „sprechendes Shetlandpony“ (S. 168), mit dem der große Philosoph über die Lüge und die Unbelehrbarkeit der Welt diskutiert. So wird das komisch anmutende Tier zu einem quasi Alter-Ego des Philosophen, das das Gewicht des geführten Disputs drastisch abschwächt.¹⁵ Während des Gesprächs begrüßt Kierkegaard Sokrates und Hegel, die anscheinend in einer anderen Dimension vor seinen Augen auftauchen; das sprechende Pferd löst sich so plötzlich in der Luft auf, wie es erschienen ist. Diese 'gespenstische' Episode bietet eine desillusionierende Anhäufung und Überlagerung

14 Es ist bezeichnend, dass sich zwischen den beiden ein philosophisches Gespräch über das Wesen des Guten und des Bösen entwickelt, wobei der Fremde eine „ethische Relativitätstheorie“ (S. 215) präsentiert. So steht Vogelweide selbst für das postmoderne Denken.

15 Eine ähnliche Erzählstrategie, die darauf abzielt, das Gewicht der ausgetragenen Diskussion abzuschwächen, findet sich in der Episode mit dem im Sterbebett liegenden Einstein. Das von Gewissensbissen geplagte Genie hört Mozart und die Musik nimmt die Gestalt von „Uncle Nick“ (S. 298) an, der „auf Quanten wandelnd“ (S. 298) zu Einstein kommt. „[D]er Baß-Gast aus Kopenhagen“ (S. 299) spricht mit Einstein über den möglichen Missbrauch von Atomwaffen: Einstein hat Angst, dass die Politiker seine Erfindung zu falschen Zwecken verwenden könnten. Nick lässt während des Gesprächs „Tennisbälle über seinem Kopf tanzen“ (S. 299) und magisch verwandeln und steckt sich anschließend ein Pfeifchen an. Nebenbei sei bemerkt, dass Uncle Nick ein Codename des Atomforschers Niels Bohr ist, mit dem sich Einstein öfters gestritten hat.

des Phantastischen: Das Phantastische bezieht sich auf sich selbst und spiegelt sich selbst wider, es scheint beinahe sein eigenes Trugbild, ein postmodernes Simulacrum¹⁶ zu sein.

Von der geistigen Atmosphäre des Nazi-Deutschlands enttäuscht, verschwindet der spukende Magister Constantin bald aus seiner Berliner Wohnung und entgeht so noch rechtzeitig der Verhaftung durch die Gestapo. Ähnlich wie Vogelweide hinterlässt auch er ein Buch: *Begrebet Angst* aus dem Jahre 1844 (*Der Begriff Angst*).

In Bezug auf beide Figuren lassen sich bestimmte Parallelen feststellen: Sowohl Vogelweide als auch Kierkegaard führen mit den anderen Figuren philosophische Gespräche und hinterlassen Bücher, die der hohen Literatur zuzurechnen sind. Sie stehen folglich für die große und ernste Kunst, sind quasi Ikonen, die aber überraschenderweise in einem durchaus trivialen Gewand, nämlich dem eines Revenants, in der erzählten Welt erscheinen.¹⁷ So werden das Große und Ernste skrupellos ironisiert und vom Pathos befreit, wobei vor allem Kierkegaard als impotenter Philosoph an seiner Seriosität deutlich einbüßt. Die Phantastik hat hier ähnlich wie die Postmoderne eine antiautoritäre¹⁸ Wirkung, indem sie die alten Meister, das Kanonische der Ernsthaftigkeit beraubt und auf Elemente der populären Kunst reduziert.¹⁹

Eine postmodern-phantastische Gestalt ist jedoch in erster Linie der Held selbst. Guido Möglich ist beinahe unmöglich, weil er mit den Innereien in einer umgekehrten Lage zur Welt gekommen ist. Mit dem Herzen auf der rechten Seite ist er eine buchstäbliche Umkehrung des traditionellen Begriffs ‚Held‘, er ist vielmehr ein postmoderner Anti-Held. Dieses „Naturwunder“ (S. 15) mit „elitäre[r] Organbildung“ (S. 15) verfügt darüber hinaus über wunderbare Eigenschaften: das Überschreiten der Zeit-Raum-Grenzen scheint für ihn nichts Außergewöhnliches zu sein, ähnlich wie die Metamorphosen, die er als Kind erlebt hat: der kleine Guido verwandelte sich nämlich in einen anderen Jungen namens „Daus“, ein

„Allzweckwesen, dessen Transformationen sämtliche Gesetze der Physik und Biologie außer Kraft setzten. Daus konnte zum Beispiel als fächerflossige Grunzgroppe in Papierschnipselgestalt durch das Wasser der Luft schwimmen und im Winter als Dampfvoegel aus dem Mund flattern.“ (S. 23)

Daus war gleichzeitig für Guido auch „der hilfreiche Geist“, „der treue Begleiter“ (S. 23), sein Alter-Ego also und anscheinend sein Doppelgänger.

Guido ist eine schillernde, vieldimensionale Phantasie-Gestalt, entsprungen jedoch nicht nur der dichterischen Phantasie, sondern auch der Literatur selbst: In

16 Die postmoderne Theorie der Simulacra entwickelt Jean Baudrillard: *Symulakry i symulacja*. Warszawa 2005.

17 Eine unheimliche Aura umgibt vor allem Kierkegaard, der sich sehr vampirähnlich benimmt.

18 Dieser antiautoritäre Zug kommt besonders in der Einstellung Guidos zu Gott zum Vorschein: Gott ist für ihn ein „alter Petzer“, dem man nicht vertrauen kann.

19 Hilscher wird auch auf diese Weise der Forderung Leslie Fiedlers, die Kluft zwischen Hochkultur und populärer Kultur zu schließen, gerecht. (Siehe mehr dazu: Leslie Fidler: *Cross the Border – Close the Gap*. In: Plavbov. Dez. 1969. S. 151 230 252-254 256-258)

erster Linie mutet er wie eine Inkarnation des Grassschen Sonderlings Oskar Matzerath an, mit dem ihn das Skurrile und die Vorliebe für ausschweifende Erotik verbinden. Und dass er ebenfalls eine Variation des Eichendorffschen Taugenichts zu sein scheint, suggeriert nicht nur sein dem Tüchtig-Gewöhnlichen trotztender Lebensstil, sondern auch die vielen Anspielungen auf die Romantik: Man denke nur an die Episode mit den sich belebenden Marmorbildern. Diese Affinität verdeutlicht schließlich das folgende Zitat:

„(...) damit die Kunst auch künftig interessant bleibt, sollte sie mehr von artistischen Taugenichtsen erzählen, die das Leben unbekümmert als Experiment begreifen, das Humane in tausend Varianten erfahren und von Sehnsucht wissen.“ (S. 264)

Im Geiste der Postmoderne bedient sich Hilscher der intertextuellen Erzählweise und experimentiert mit dem Vorhandenen: ähnlich wie Patrick Süskinds *Grenouille* ist Guido einerseits Individuum, andererseits aber auch ein intertextuelles Konstrukt.²⁰

Das Phantastische in *Die Weltzeituhr* speist sich aus dem postmodernen Denken und erfährt dank ihm eine Neubelebung. Es entsteht in der Folge eine postmoderne Phantastik, die auf der Ebene der Geschichte, der Figuren, aber auch der Sprache selbst zum Vorschein kommt und im Sinne Leslie Fiedlers die Grenze zwischen der Massenkultur und der großen Kunst bewusst aufhebt. Diese postmodern ausgerichtete Phantastik ermöglicht die Konstruktion von Sprachspielen und stellt sich so in den Dienst der postmodernen Zeichentheorie: Zugleich wird sie aber selbst zum Mittel der Destruktion und Dekonstruktion des Erzählten.

Die Phantastik ist hier letzten Endes so diffus wie die Postmoderne selbst: durch den Rückgriff auf verschiedene traditionelle Varianten des Phantastischen wie Science-Fiction, das Wunderbare, das Mythische und das Unheimliche entsteht ein phantastischer Synkretismus, eine breite und vielschichtige Motiv- und Stil-Collage. Diese Rückbesinnung auf die Tradition dient vor allem der Rekombination des bereits Existierenden und macht auf die Machbarkeit des postmodernen Werkes aufmerksam, das angesichts der Tatsache, dass alle großen Geschichten bereits erzählt wurden,²¹ nur aus dem schon Vorhandenen bewusst schöpfen kann.

Die Pluralität des Phantastischen eröffnet aber im postmodernen Sinne ein breites Feld für verschiedene Interpretationen, von denen die eine, dass es sich hier um bloßes Vergnügen am Erzählen handelt, als sehr wahrscheinlich anzusehen ist.

20 Die Intertextualität des Helden wird darüber hinaus durch seinen Namen nahegelegt, der so viel wie Wald bedeutet: Guido ist also grob formuliert kein allein stehender ‚Baum/Held‘, sondern eine ‚mehrfach zusammengesetzte‘ Gestalt. Vgl.: Beate Varnhorn: *Das große Lexikon der Vornamen: Fundierte Informationen zu rund 10 000 Vornamen mit Angaben zu Herkunft, Bedeutung, Kurzformen und Namensträgern*. Gütersloh 2008, S. 228. Zugänglich zum Teil im Internet: <http://books.google.de/books?id=EZ54gcoDJHUC&hl=pl>.

21 Vgl. Jan Tomkowski: *Kuszące słowo – postmodernizm*. In: *Dwadzieścia lat z literaturą 1977-1996*. Warszawa 1998, S. 20-31.

Fantastyka spod znaku postmodernizmu. O powieści *Die Weltzeituhr* Eberharda Hilschera

W powieści *Die Weltzeituhr* (1983) Eberharda Hilschera realizm świata przedstawionego miesza się z fantastyką: opisom odkryć, wynalazków i wydarzeń historycznych rozgrywających się w latach 1928-1962 towarzyszą sceny, w których zwierzęta przemawiają ludzkim głosem, z grobu wstają zjawy-impotenci o wampirycznym zacięciu, w berlińskiej księgarni pojawia się wielki średniowieczny pisarz, ożywają marmurowe posągi, a słynny malarz spotyka się z nereidą, personifikacją morza. Wydaje się, że w świecie tym wszystko jest możliwe, co zapowiada już imię głównej postaci (Guido Möglich czyli Guido „Możliwy”). On sam, dosłowne odwrócenie klasycznego literackiego bohatera (Guido Möglich odwrócone ma nawet wnętrzości), jest przy tym na poły fantastyczny, na poły realny. Nie stroniącemu od alkoholu i innych używek anty-bohaterowi wydaje się, że prawa fizyki nie mają w jego przypadku zastosowania, a jego perypetiom towarzyszy tajemniczy duch Daus, jego *quasi alter ego*. Elementy niesamowite idą przy tym w parze z poetyką cudowności, science-fiction oraz mitu. W rezultacie mamy do czynienia z fantastycznym synkretyzmem, wielopłaszczyznowym i barwnym kolażem klasycznych motywów fantastyki, nierzadko wzajemnie się relatywizujących.

Celem niniejszego artykułu jest ukazanie, że fantastyka w powieści *Die Weltzeituhr* konstituuje się w oparciu o estetykę postmodernizmu, którego głównymi wyznacznikami są pluralizm, różnorodność i relatywizm. Dwa fantastyczne elementy wysuwają się w utworze na pierwszy plan: zdolne komunikować się z ludźmi delfiny oraz błękitny jeździec, pojawiający się zawsze wtedy, gdy zagrożone jest życie głównej postaci. Podczas gdy delfiny nietrudno uznać za uosobienie życia (Guido już jako plemnik porusza się niczym delfin), błękitny jeździec zdaje się symbolizować śmierć. Motywy te splatają się w wizji śmierci – podobnego do szkieletu błękitnego jeźdźcy, który wyłania się z obrazu namalowanego przez głównego bohatera, galopując na delfinie. Posługując się telegraficznym stylem śmierć przekazuje Guidowi wiadomość o czekającej go podróży. Z typowo postmodernistyczną nutką ironii Hilscher domestyfikuje śmierć, która traci w ten sposób swój metafizyczny wymiar. Wyłania się ona z obrazu, jest zatem czymś namalowanym, znakiem, który ożywa, i który jest w stanie komunikować się tylko przy pomocy innych znaków. Fakt ten uzmysławia

ponadto pojawiające się w tekście nawiązanie do niemieckiej grupy malarskiej okresu ekspresjonizmu, noszącej nazwę „Błękitny Jeździec”. Delfiny i demoniczny błękitny jeździec tworzą w powieści zamknięty świat obrazów, są zaledwie znakami językowymi, które jednak, jak chciałby tego zapewne Derrida, prowadzą własne życie. W tym sensie fantastyka spełnia funkcję środka unaoczniającego postmodernistyczną tezę o wieloznaczności językowych znaków.

Efektem owego współdziałania jest powstanie postmodernistycznej fantastyki, manifestującej się zarówno na poziomie *histoire* jak i *discourse* i znoszącej zgodnie z postulatami „ojca postmodernizmu”, amerykańskiego teoretyka i krytyka kultury Leslie Fiedlera (*Cross the Border – Close the Gap*) granicę między kulturą masową i sztuką wysoką. Sięgając do fantastyki autor powieści bawi się językiem i prowadzi z czytelnikiem intelektualną grę, wykorzystując ją jednocześnie jako medium destrukcji i dekonstrukcji prowadzonej narracji. Dobrym przykładem tej techniki jest epizod, w którym przedstawiające muzyków statuy w parku Sanssouci schodzą z piedestału, by odbyć fantastyczną podróż w czasie i przestrzeni na dwór chińskiego cesarza Hung-Wu, żyjącego w XIV wieku. Scena ta przybiera kształt absurdu, gdy każdy z poczdamskich muzyków zabiera ze sobą kawałek Chińskiego Muru, by następnie udać się na *tournee*. Chiński Mur – symbol kulturowego dziedzictwa, zostaje w ten sposób zdekonstruowany przy pomocy wypróbowanych „fantastycznych” chwytów.

Zwrot ku klasycznym motywom fantastycznym służy przede wszystkim ich rekombinacji i ma uzmysłwić fakt, iż w czasach, gdy napisano już wszystkie wielkie historie, można tylko świadomie czerpać z tego, co już stworzono. Wielość form fantastycznych otwiera jednocześnie szerokie pole dla wielu interpretacji utworu, z których tą jedną, sugerującą, iż chodzi o samą przyjemność opowiadania, można uznać za wielce prawdopodobną.